任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL（075）541－6111番（代表）
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL（03）254－1781番（代表）
大阪支店	〒542	大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL（06）271－5514番（代表）
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL（052）571－2506番（代表）
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL（011）621－0513番（代表）
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL（0862）52－1821番（代表）

© Nintendo 1983

ファミリーコンピュータ™

ドンキーコングJR.™

HVC-JR

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂〝ファミリーコンピュータ カセット・ドンキーコング JR.(HVC-JR)〟をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

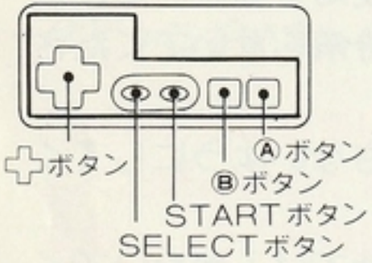
1．使用上の注意……P1
2．コントローラー各部の名称と操作の説明……P2～3
3．ドンキーコング JR. の遊び方……P4～9

1.使用上の注意

1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

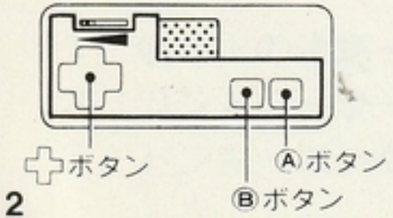
2.コントローラー各部の名称と操作の説明

● Ⅰコントローラー



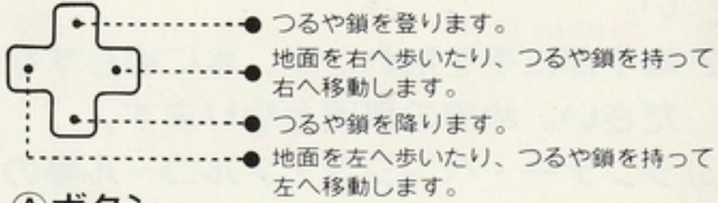
● Ⅱコントローラー

※ 2-PLAYERの時に使います。



● ✚ボタン

ジュニアが地面を歩いたり、つるの間を自由に動きまわったりします。



● Ⓐボタン

ジャンプボタンです。押すとジュニアがジャンプして敵を跳び越したり、つるや鎖に跳びついたり、島から島へ跳び移ったりします。

● Ⓑボタン

使用しません。

● SELECTボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに✱印が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

● STARTボタン

押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

《ポーズ機能》 ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

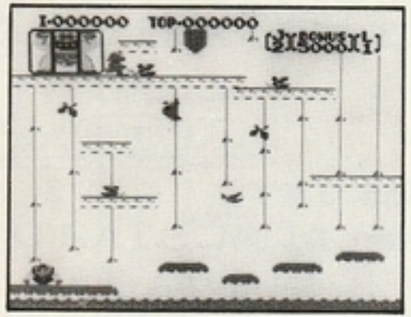
※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※GAME **A**は初心者用、GAME **B**は上級者用に設定されています。

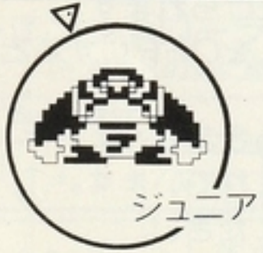
※1-PLAYERの場合はⅠコントローラーを使用してください。

※2-PLAYERの場合はⅡコントローラーも使用します。

3.遊び方



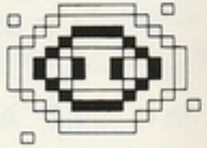
ドンキーコングはマリオにつかまり、オリの中に閉じ込められてしまいました。
ドンキーコングの息子のジュニアは、パパを助けるためにマリオの鍵を奪いにいきますがマリオも簡単にはパパを返してくれません。
スナップジョーやニットピッカー・スパーク等で様々な攻撃を仕掛けてきます。
さあ、ジュニアはパパを救えるでしょうか……。



ジュニア

スナップジョー

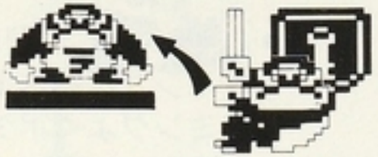
ニットピッカー



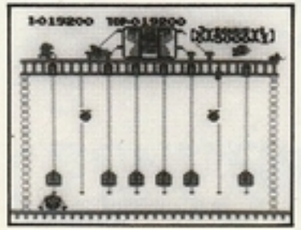
スパーク

ジュニアの目的は？

……マリオから鍵を奪います。

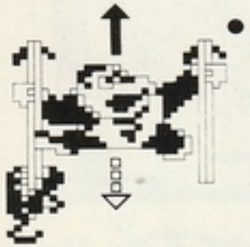


- 1面～3面は、画面上部にある1つの鍵を目指して進みます。
  ※鍵の横にあるつるに跳びつくと、あとは自動的に次の画面に移ります。



- 4面目は、6個の鍵を押し上げて画面上部にある鍵穴に差し込みます。
  ※オリの鎖がはずれてパパを救い出すことができます。

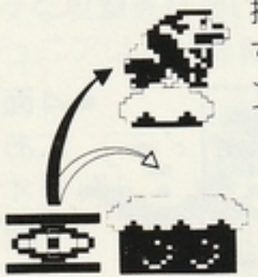
テクニック ……3つのハイテクニックでスピードアップ



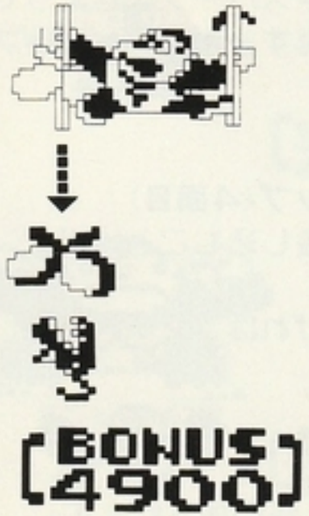
●ハイスピードで登る時は、2本のつるにつかまります。

●ハイスピードで降りる時は、1本のつるにつかまります。

●ハイジャンプ(2面目)
ジャンプボード上でタイミングよくボタンを押すと、一気に〝移動する島〟までハイジャンプできます。

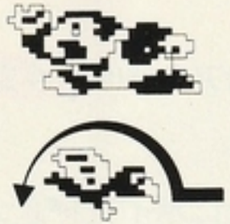


スコア ……スコアを伸ばす4つの方法

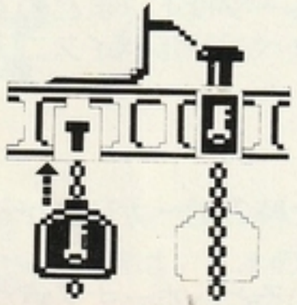


●**フルーツアタック**
フルーツを取るごとにポイントアップ。敵をめがけてフルーツ投下、まとめてノックアウトすればスペシャルハイスコア。

●**ボーナス点**
鍵にたどりついた時のボーナス点が、スコアに加算されます。
※のんびりしていると、ボーナス点がどんどん減っていきます。無くなると、タイムオーバーでジュニアはダウン。



●ジャンプ
ニットピッカーやスパークがせまってきた時、うまく跳び越すとポイントアップ。

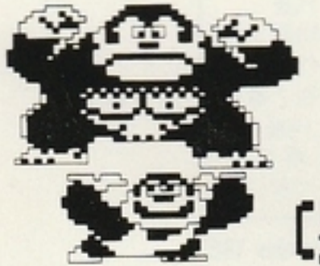


●鍵でポイントアップ（4面目）
鍵穴に鍵を１個差し込むごとにポイントアップ。
※両手で押し上げれば、２個同時。

エキストラスコア

スコアが20,000点を越えると、控えのジュニアが１匹追加されます。

〔½〕



〔½〕

ミスについて

スナップジョーにかまれた時、ニットピッカーにつつかれた時、スパークにあたった時、つるから落っこちた時等がミスになります。ミスになると、ジュニアは１匹減ります。そしてジュニアがいなくなるとゲームオーバー。

ループ数について

４面目をクリアしてパパを助けだせたら、１ループ終了。２ループ目に挑戦してください。徐々に敵の数がふえ、スピードが増します。得点で競ったり、ループ数で競ったりできます。